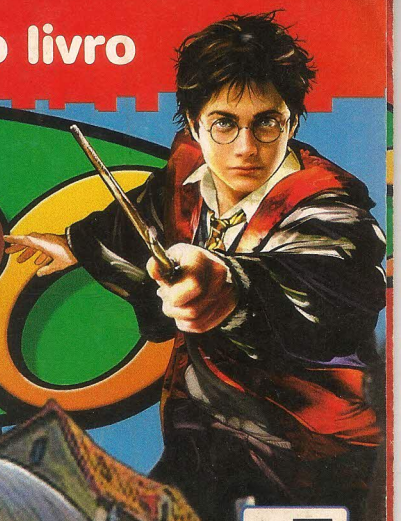
Abril

HARRY POTTER • As novidades do sexto livro

R$ 8,95
Ano 6
Nº 282
4/8/2005

RECREIO



VIAGEM MÁGICA

Pegue uma carona no filme O Castelo Animado e encare maldições, bruxos, seres encantados e surpresas eletrizantes

ISSN 1517-7467 00282
9 771517 746002

MEGAMAN NO GBA
Vença uma batalha virtual contra vírus de computador

Especial ENVELOPE SURPRESA

www.RECREIONLINE.com.br

GRÁTIS
ROBITS
2 envelopes para montar incríveis MEGAROBITS

+1 Semana Incrível RECREIO

Stone.

Imagens ilustrativas. Brindes não sujeitos a troca de cores e modelos.
Promoção válida para todo o Brasil, exceto para Brasília/DF e os Estados de São Paulo e Rio de Janeiro.

As semanas incríveis não param. Na próxima edição da revista RECREIO, você vai receber mais 2 robôs para incrementar a sua coleção e montar novos Mega-Robits. E ainda, você também ganha um superestojo RECREIO para a volta às aulas.

Não perca!
Na próxima semana:
2 Robits + 1 estojo RECREIO.

EDITORA Abril

Robits
O futuro chegou!

Patrocínio:
MINI SCHIN

RECREIO
Toda quinta nas bancas

AQUI TEM

RECREIO

4 CURIOSIDADES — **Coisas legais de saber**

6 CINEMA — **O Castelo Animado**
Superlançamento no cinema.

10 TESTE — **Pronto para as aulas?**
Confira como está o seu ânimo.

12 BICHOS — **Escola animal**
Veja como os bichos aprendem.

14 VEM AÍ — **Dia dos Pais**
Comece a preparar a sua surpresa.

16 FIQUE LIGADO — **De arrepiar!**
Monstros apavorantes do folclore.

18 GAMES — **MegaMan no GBA**
Vença um desafio contra os vírus.

20 DIVIRTA-SE — **Harry Potter**
Novidades sobre o sexto livro da série.

22 PASSATEMPO — **Cadê?**

24 NATUREZA — **Sinta o cheiro**
Descubra a magia dos perfumes.

27 ESCOLA — **Lanche nota 10**
Dicas para você se alimentar direito.

29 **QUADRINHOS**

37 PASSATEMPO — **Labirinto**
As girafas estão apaixonadas.

39 PASSATEMPO — **Fique de olho**
Encontre todos os lápis.

40 CORREIO — **Mande seu recado**
Seu espaço na RECREIO.

42 TIRINHAS — **Para rir**

CAPA: DIVULGAÇÃO

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

Ilustrações ▸ JARDIM

QUAL É O DIÂMETRO DOS ANÉIS DE SATURNO?

Tiago Henrique Dantas Quintão, 8 anos
São Luís – MA

Vale lembrar que diâmetro é a distância de uma reta que cruza uma circunferência passando exatamente pelo centro dela. O diâmetro do maior anel de Saturno é de 966 mil quilômetros e o do menor é de 67 mil quilômetros. Para se ter uma idéia de como são grandes, o diâmetro da Terra tem apenas 13 mil quilômetros.

CONSULTORIA:
ALEXANDRE CHERMAN (astrônomo do Planetário da Cidade do Rio de Janeiro), JANE TOMIMORI YAMASHITA (dermatologista da Unifesp), DANIELA TANIGUCHI (dermatologista da Faculdade de Medicina do ABC), ANDRESSA PINTER DOS SANTOS (doutoranda do Instituto Oceanográfico da Universidade de São Paulo) e LUIZ FERNANDO FIGUEIREDO (ornitólogo do Centro de Estudos Ornitológicos da USP).

O PAPAGAIO PODE REPETIR O SOM DE OUTROS ANIMAIS?

Murilo Pereira
Curitiba – PR

Sim. O melhor exemplo disso é que ele consegue imitar a voz dos homens, que são animais. Também é comum que papagaios domesticados imitem latidos e barulhos de outros bichos, desde que eles estejam perto e emitam sons de forma repetitiva. Quando estão livres na natureza, eles não costumam imitar bichos.

OS PEIXES BEBEM ÁGUA?

Bruna Rudolfo Faraco, 9 anos
Florianópolis – SC

Eles bebem água para retirar dela o oxigênio de que necessitam para sobreviver. O processo é o seguinte: a água entra pela boca e passa pelas brânquias, onde o oxigênio é retirado. Aí ele é transportado pelo sangue até as células do corpo, onde acontece a respiração celular.

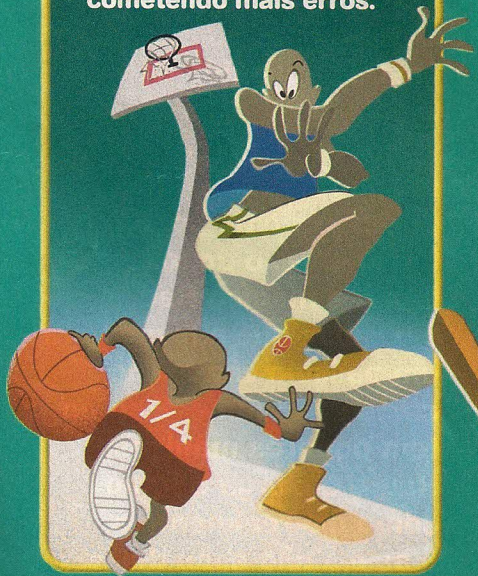
A GENTE NÃO DEVIA INCHAR QUANDO TOMA BANHO E CHUVA?

Cezar
Por e-mail

A gente não incha porque a pele não absorve a água, já que possui glândulas sebáceas que produzem uma substância oleosa que garante a impermeabilidade. Quando a água cai na pele, ela escorre. A pele tem uma camada mais superficial formada por células mortas, que ajuda a dar proteção ao corpo. O que acontece durante o banho ou a chuva é que ela enruga um pouco porque perdemos uma parte de sua camada protetora e a água penetra na superfície. Mas em pouco tempo as células se recuperam e tudo volta ao normal.

VOCÊ SABIA QUE...

- **Uniformes vermelhos podem ajudar os times a vencer nas competições? Cientistas britânicos fizeram uma pesquisa e acreditam que as chances de vitória no esporte aumentam quando os jogadores vestem roupas dessa cor. Eles acham que o vermelho talvez deixe os adversários na defensiva, ou seja, eles ficam mais temerosos e acabam cometendo mais erros.**



QUEM ERAM OS VIKINGS?

Matheus Gabriel Santos Freitas
Itaí – SP

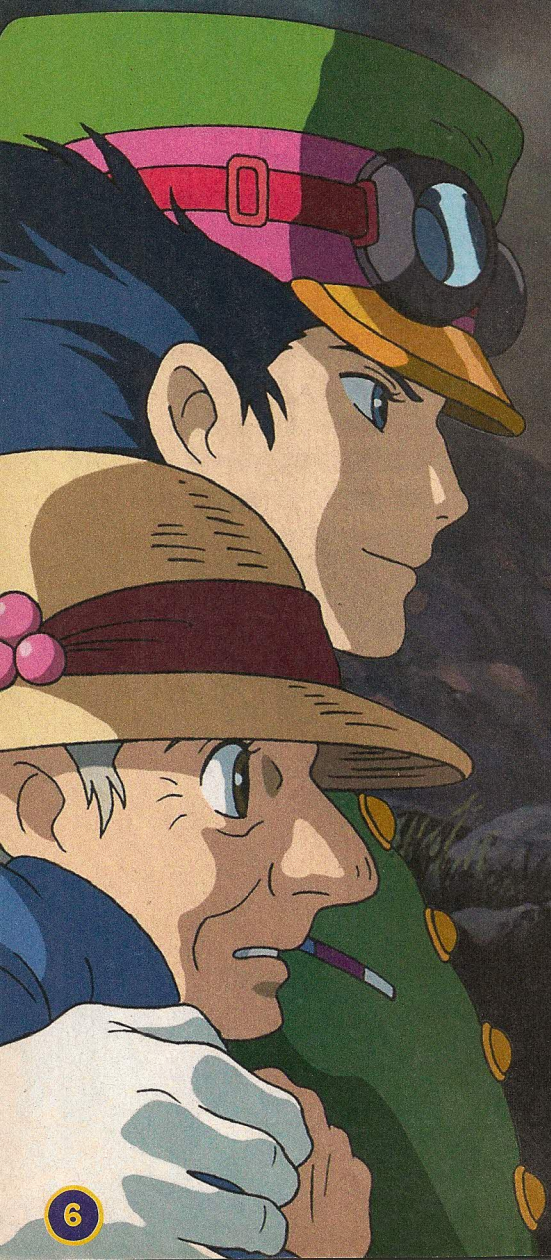
Os vikings habitaram as regiões onde hoje ficam a Dinamarca, a Suécia e a Noruega, durante a Idade Média, período que vai do ano 750 ao ano 1100. Esse povo desenvolveu embarcações avançadas. Eles construíam dois tipos de barco: o knorr, que era pequeno, leve, rápido e levava mercadorias, e o drakkar, maior e mais lento, usado em viagens longas. Como viviam em regiões muito frias, eles viajavam pelo mar em busca de alimento e invadiam outras aldeias para pegar riquezas. Em um antigo idioma nórdico, a palavra viking significa pirata.

CINEMA

TEXTO › CRISTIANE YAMAZATO
DESIGN › ANDREA NALIATO

UMA VIAG

Saiba tudo sobre O Castelo Animado, um filme mágico e cheio de surpresas do começo ao fim.



Você já conhece muitos palácios de desenhos e livros. Mas nunca viu nada como a construção do novo filme O Castelo Animado. Olhando de fora, parece mais um casco velho de navio com uns cacarecos pendurados por todo lado. Mas lá dentro há espaços enormes e bonitos. E ainda tem mais: ele possui patas e é capaz de andar!

As surpresas não param por aí nessa história em que quase nada é o que parece ser. Pessoas, lugares e até objetos têm segredos que causam espanto.

No começo da aventura, você conhece Sophie, uma jovem solitária, que não costuma se divertir e trabalha na chapelaria que foi do seu pai.

Um dia, ela decide visitar sua irmã no centro da cidade. No caminho, encontra um rapaz misterioso que está sendo seguido por monstros gosmentos e acaba viajando com ele numa carona incrível: os dois flutuam no ar, sobre a cidade!

Quando Sophie volta para casa, algo muito estranho acontece.

Uma senhora aparece na chapelaria e lança uma maldição sobre a garota. De repente ela vira uma velhinha de 90 anos.

Sem entender nada, ela foge para que ninguém a veja daquele jeito. A garota, ou melhor, a velhinha acaba tomando o caminho que a leva em direção à floresta, um lugar meio sombrio, que tem fama de abrigar mágicos, feiticeiros e bruxas. Como acha que não tem mais nada a perder, Sophie deixa de ser uma pessoa medrosa e resolve entrar na mata.

Depois de andar um pouco, ela se depara com o Castelo Animado. Entra na estranha casa só para se abrigar do frio, mas descobre um lugar incrível e conversa com Calcifer, um ser em forma de fogo, que mantém o castelo aquecido e funcionando.

Em seguida, ela encontra Marko, um aprendiz de mago, e, finalmente, o dono do lugar: o mágico Hauru. Ele é o rapaz que a levou para um passeio voador no começo do filme. E como tem poderes mágicos, Hauru enxerga Sophie como ela realmente é, mas ela não sabe disso.

EM FANTÁSTICA

Um filme cheio de mágicos e um castelo que, a cada instante, revela lugares.

MISTÉRIO E MAGIA

Sophie se oferece para arrumar o castelo e o lugar fica brilhando. Ela nota que logo na entrada há um disco com um ponteiro. Dependendo de onde está o ponteiro, ao abrir a porta do castelo, ela vê do lado de fora uma paisagem sombria ou ensolarada, quente ou fria.

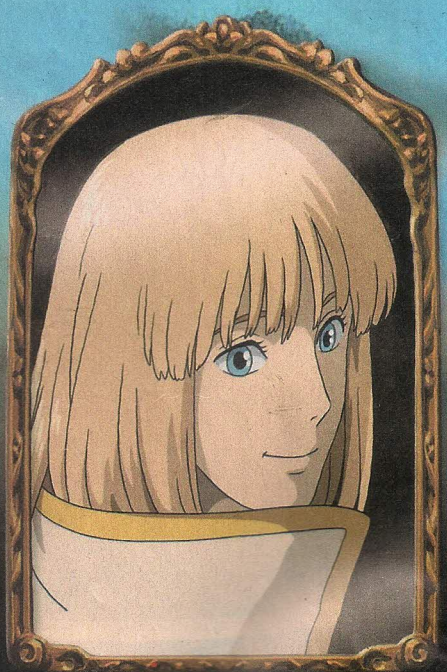
Aos poucos, a velhinha começa a se divertir e a curtir mais sua vida. Quanto mais tarefas assume, mais disposta Sophie se torna e até muda de aparência. Com o tempo, ela conhece melhor a vida de Hauru, um mágico capaz de mudar de forma e que está tentando acabar com uma guerra.

Com eles, você vai visitar lugares fantásticos e encontrar seres incríveis. Mas é claro que a gente não vai contar tudo para não estragar a surpresa que você vai ter no cinema.

TURMA MÁGICA

SOPHIE

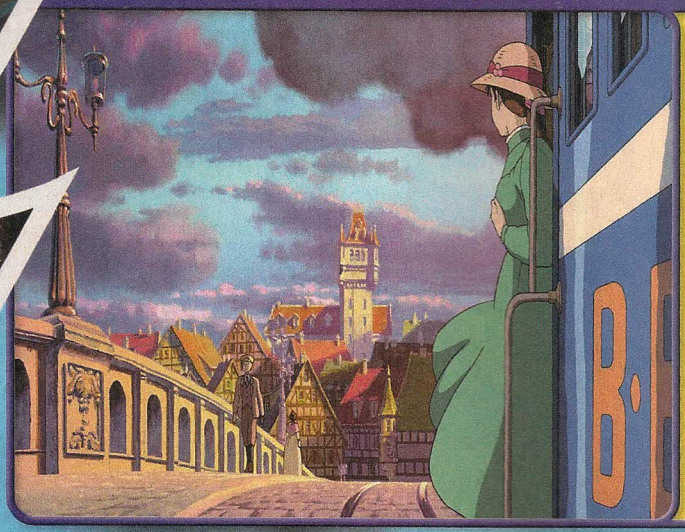
Tem 18 anos e cuida da chapelaria Hatter, uma fábrica de chapéus que foi de seu pai. Ela se acha feia, não tem amigos e quase não sai de casa. Um dia, sem saber por que, é vítima de uma terrível maldição e se transforma numa velhinha de 90 anos. Depois disso, ela vive experiências mágicas e sua vida se transforma.



HAURU

O mestre do Castelo Animado é dono de poderes mágicos muito especiais e pode mudar de forma. Ele também é chamado de Jenkins e de Pendragon. Hauru é vaidoso, tem fama de conquistador e esconde um segredo fabuloso.

FORA DO TEMPO



Em O Castelo Animado, os humanos comuns convivem com os seres mágicos e até pedem a ajuda deles de vez em quando. Não dá para saber ao certo em que país e em que época exata as coisas acontecem porque o tempo e o lugar não são tão importantes para a história.

Mas, se reparar nas roupas e casas, você vai notar que a aventura ocorre no passado, em algum país da Europa, onde há uma terrível guerra.

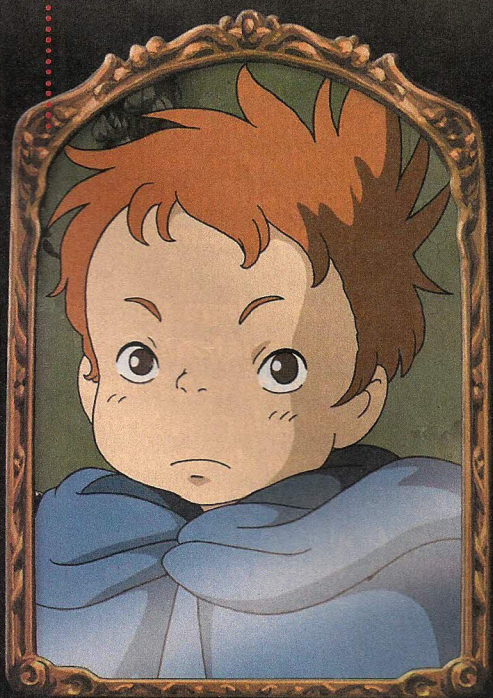
IMAGENS: DIVULGAÇÃO

MARKO

Discípulo de Hauru, ele conta com um disfarce mágico. Como não tem família, vive no Castelo Animado e trabalha como um tipo de assistente, que agenda os compromissos do mestre. Ele e Sophie logo ficam amigos e ela começa a cuidar dele como se fosse uma mãe.

BRUXA DA TERRA AMALDIÇOADA

Ela persegue Hauru há tempos e quer se livrar dele de qualquer maneira. No começo da aventura, acredita que ele e Sophie são namorados e por isso lança o feitiço sobre a jovem. As duas ainda vão se encontrar muitas vezes no mundo mágico.



CALCIFER

Esse demônio do fogo vive na chaminé do Castelo e faz com que a casa se mova. Ligado a Hauru por um pacto, ele faz um trato com Sophie: devolver-lhe sua aparência original se ela descobrir o segredo que o prende a Hauru.

TESTE

Responda às perguntas e veja como está o seu pique para a volta às aulas.

CHEGOU A HORA!

Ilustrações ▶ BIRY

1 Como você se sente nos primeiros dias de aula?

- [ ] Um pouco cansado.
- [x] Com saudades das férias.
- [ ] Animado.

2 Quando a professora começa a ensinar um assunto novo, você:

- [ ] Fica curioso e ao chegar em casa faz uma pesquisa sobre o tema na internet.
- [x] Só se anima se for na sua aula favorita.
- [ ] Fica com um pouco de preguiça de prestar atenção.

3 Na primeira aula de educação física depois das férias, você:

- [x] Morre de preguiça.
- [ ] Não vê a hora de entrar na quadra.
- [ ] Se empolga se a professora sugere um bate-bola.

4 Como seria o primeiro dia de aula dos seus sonhos?

- [x] A escola estaria fechada.
- [ ] Só haveria aulas divertidas.
- [ ] O intervalo duraria o dobro do tempo.

5 Para ir à escola no primeiro dia, você:

- [x] Combina de ir com um amigo para colocar o papo em dia no caminho.
- [ ] Pede a seus pais que o levem para não perder a hora.
- [ ] Não planeja nada e torce para ninguém falar no assunto.

6 Se um colega de escola telefona para você nas férias, vocês falam sobre:

- [ ] A turma da classe.
- [ ] Os planos para o primeiro dia de aula.
- [x] Passeios e viagens.

7 Durante as férias, seu material ficou:

- [ ] Arrumado na estante do seu quarto.
- [ ] Organizado dentro da mochila.
- [ ] Esquecido num canto do quarto.

8 Se tiver de acordar cedo para ir à escola, você:

- [ ] Enrola para dormir mais um pouquinho.
- [ ] Pula da cama para não se atrasar.
- [ ] Perde a hora porque cai no sono e sonha com as férias.

9 Logo na primeira semana de aula, os professores avisam que a classe vai ter de fazer trabalhos extras para uma feira cultural. Você:

- [ ] Acha chato começar o semestre com uma tarefa complicada.
- [ ] Fica com preguiça, mas acaba gostando.
- [ ] Gosta da idéia porque é um jeito diferente de aprender.

10 Durante as férias, depois de ler uma notícia legal sobre uma descoberta importante da ciência, você:

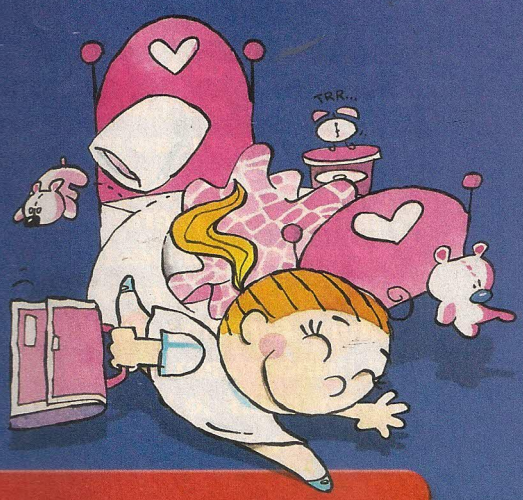
- [ ] Anota tudo no caderno para contar para sua professora.
- [ ] Acaba se esquecendo de guardar o recorte.
- [ ] Leva a notícia na escola e mostra para a turma da classe.

11 Ao imaginar a primeira semana de aula, você pensa:

- [ ] Em reencontrar a turma.
- [ ] Em voltar no tempo para ter mais alguns dias de férias.
- [ ] Nas coisas novas que vai aprender.

12 Geralmente você faz a lição de casa:

- [ ] Depois de comer, brincar e descansar.
- [ ] Meia hora antes de ir para a escola.
- [ ] Logo que chega do colégio.



CONFIRA O RESULTADO

SE MARCOU MAIS ○
Talvez você demore um pouco para se habituar outra vez ao ritmo da escola. É claro que curtir as férias é uma delícia, mas pense nas coisas legais do colégio. Vai ser bom reencontrar a turma e aprender coisas novas. Esse semestre vai ter muitas surpresas e desafios.

SE MARCOU MAIS △
Você está com pique, mas queria mais alguns dias de folga. Pense em como vai ser legal rever a turma, espante a preguiça e lembre-se de que está cheio de energia para aproveitar ainda mais as aulas e brincadeiras. O tempo passa rápido e logo você vai ter férias de verão.

SE MARCOU MAIS ▽
Você está animado e já estava com saudades da escola. Espalhe esse bom humor entre os colegas e incentive todo mundo a curtir os momentos de diversão. Quando vocês menos esperarem, a turma toda estará com muito pique para garantir boas notas nessa nova etapa.

Texto ▸ JULIA MOIÓLI

Veja como os bichos aprendem as lições importantes para sobreviver na natureza.

HORA DA AULA

Na escola e em casa, observando o mundo e as pessoas, a gente aprende muitas coisas. Os bichos também fazem isso. Ficam de olho nos mais velhos e brincam para se exercitar e treinar. Eles têm instintos, que são conhecimentos herdados dos pais. Assim, sabem quando devem procurar comida, por exemplo. Praticando e vivendo experiências novas, vão melhorando suas técnicas para sobreviver.

Descubra como alguns animais aprendem a se sair bem diante dos desafios da natureza.

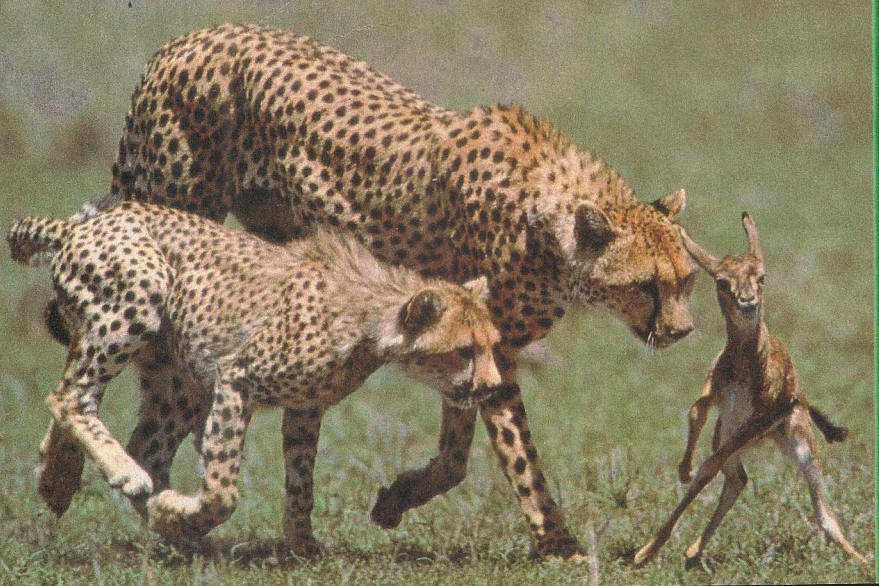
É SÓ BRINCADEIRA...

O que parece briga é só diversão e treinamento. As brincadeiras preferidas dos ursos incluem patadas, arranhões, mordidas. Isso sem falar em rolar no chão e cair na água! Assim se divertem, se exercitam e desenvolvem habilidades para encarar presas no futuro. Geralmente, eles só brincam em família e fazem tudo de leve para ninguém se machucar.

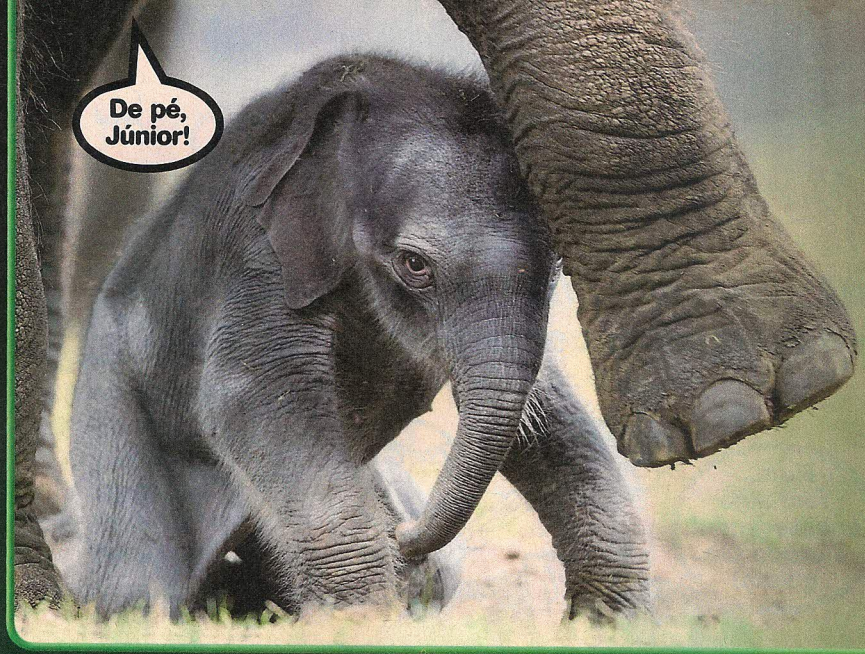
ROYALTY FREE

TREINAMENTO PRA VALER

Os felinos se exercitam brincando de luta com os irmãos e observam seus pais caçando para saber o que fazer. Daí, repetem as mesmas táticas. A fêmea do guepardo faz um treinamento com seus bebês. Ela ataca e solta a caça para que os pequenos corram atrás dela. Nem sempre eles conseguem capturá-la, mas assim aprendem a correr e a caçar.



CORBIS



GRANDES PROFESSORAS

A primeira aula de um elefante é para ficar de pé ao nascer. As fêmeas o levantam porque ele não sabe fazer isso. Aí ele passa até quatro anos com a mãe, fêmeas e filhotes aprendendo a achar água e comida. Também aprende as regras do grupo, as tarefas de cada um, como proteger a turma ou cuidar dos menores.

IMAGENS: GETTYIMAGES

Consultoria: CARLOS C. ALBERTS (professor de zoologia da Unesp / Assis) e CÉSAR ADES (professor do Instituto de Psicologia da USP).

TOMANDO FÔLEGO

Por incrível que pareça, o bebê golfinho tem de aprender a respirar. Ele nasce na água e precisa nadar até a superfície para fazer isso pela primeira vez. A mãe e outros parentes incentivam o filhote a nadar para a superfície por meio de sons parecidos com assobios. Se ele não consegue nadar direito, ganha um empurrãozinho da mãe.

MÃOS À OBRA

Para fazer ferramentas com galhos e folhas, o chimpanzé imita o que a mãe faz. Ele vive mexendo em tudo e assim reconhece os objetos. Aos poucos, começa a usar as mãos com habilidade. Aí, aprende a descascar frutos e usar instrumentos. Para comer cupins, por exemplo, ele coloca um galho no cupinzeiro e espera os insetos subirem para devorá-los.

Ilustrações ▸ JEAN GALVÃO

PAIÊ, PRESE

O Dia dos Pais está chegando. Veja algumas dicas para preparar presentes legais e comemorar essa data.

Só deixe seu pai folhear esta edição da RECREIO depois do segundo domingo de agosto, para não estragar a surpresa do Dia dos Pais. Veja algumas dicas para comemorar a data com ele:

- Faça um café da manhã com tudo o que ele gosta.
- Convide-o para passear e deixe-o escolher o roteiro.
- Deixe ele ganhar de você no videogame.
- Junte fotos de quando seu pai era jovem e faça um álbum misturando fotos de vocês em várias épocas.

Se quiser, você pode imprimir o molde do porta-retratos no site.

PORTA-RETRATOS

Você vai precisar de:

- **papel cartão** colorido
- **fotos**
- **fita** adesiva
- **clipes** sem ponta

1. Escreva a palavra PAI no cartão e recorte. Recorte também o interior das letras.
2. Prenda as fotos atrás das letras P e A com fita adesiva e cubra-as com papel cartão.
3. Para deixar o porta-retratos em pé, dobre os clipes e fixe-os com fita adesiva.

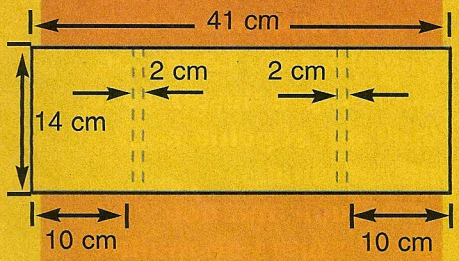
NTE PARA VOCÊ!

PORTA-TUDO

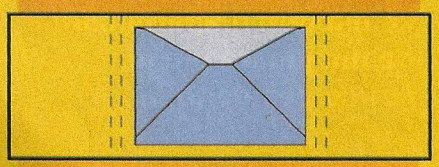
Você vai precisar de:

- **papel cartão** colorido
- 10 **envelopes** coloridos (16 x 11 cm)
- 6 **folhas A4** coloridas

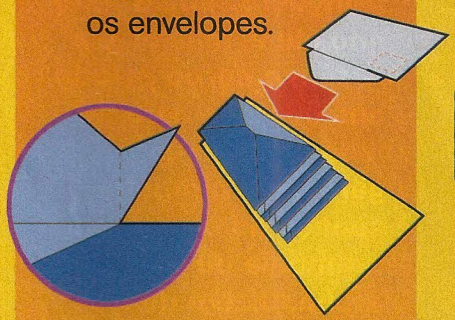
1 Para fazer a capa, recorte um retângulo seguindo as medidas. Com a ponta de uma lapiseira e uma régua, vinque nos pontilhados.



2 Dobre a aba de um envelope para trás e cole-o no papel.

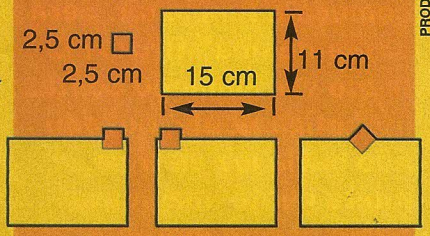


3 Pegue um envelope de outra cor, dê um picote em cada lado da aba e dobre as pontas para trás. Dobre a abertura para trás e cole-a por dentro do envelope que já está preso na capa. Faça isso com todos os envelopes.

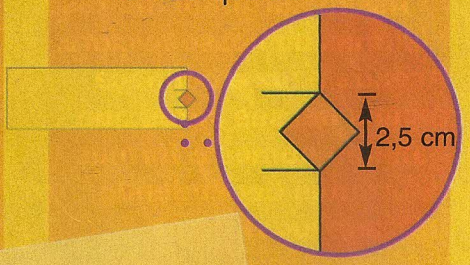


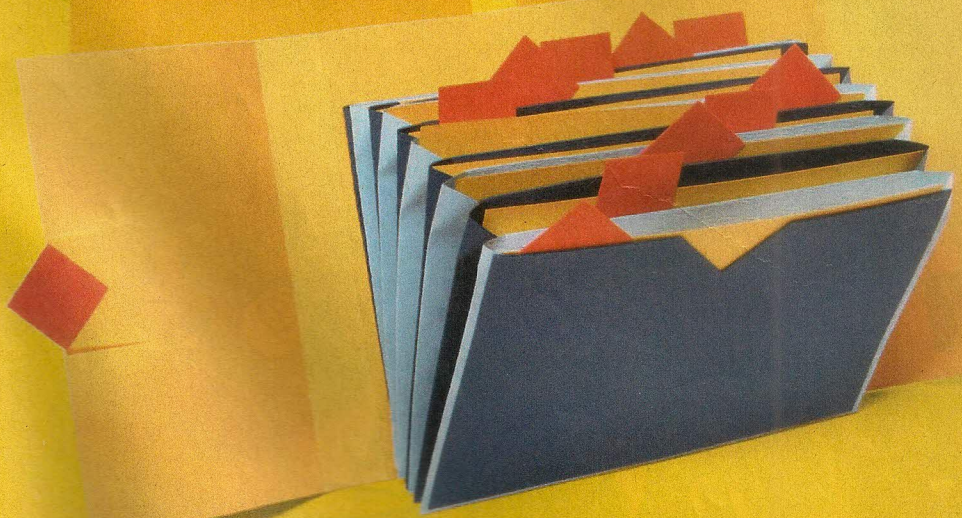
4 Corte um retângulo um pouco menor que o envelope, recorte um V e cole-o na frente.

5 Recorte as divisórias seguindo as medidas. Recorte 11 quadrados e cole um em cada divisória, alternando as posições e deixando uns retos e outros inclinados.

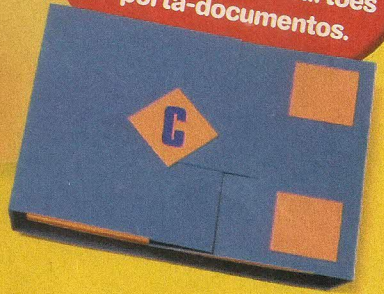


6 Faça dois cortes na capa e cole o último quadrado para fazer o fecho. Enfeite a capa como quiser.





DICA
Use envelopes de tamanhos diferentes para fazer porta-cartões e porta-documentos.



PRODUÇÃO: ALICE FERREIRA / FOTOS: LEO FELTRAN

FIQUE LIGADO

AI, QUE

Texto ▸ CLÁUDIO FRAGATA
Ilustrações ▸ BIRY

Fonte: GEOGRAFIA DOS MITOS E LENDAS BRASILEIROS, de Luís da Câmara Cascudo

Conheça monstros apavorantes do folclore brasileiro.

Tudo escuro. Perto da mata, se ouvem ruídos misteriosos. A imaginação começa a funcionar. Será um fantasma? Bruxa? O medo vai tomando conta.

Antigamente, quando não havia luz elétrica, muita gente imaginava seres assustadores e mágicos. Se alguém via um animal desconhecido andando entre as árvores, logo pensava numa criatura do outro mundo.

Assim surgiram muitas histórias do nosso folclore. Acenda a luz e conheça alguns desses seres que ganham nomes e formas diferentes dependendo de cada lugar.

SÓ DE NOITE

O Tutu Marambá é parente do Bicho-Papão e adora botar medo nas crianças. Seu nome, aliás, vem da palavra africana *quitutu* que significa exatamente papão.

Ninguém sabe direito como ele é, mas dizem que tem o corpo peludo e uns dentões bem afiados. Em alguns lugares, ele também é conhecido como Tutu Marambaia ou Tutu Marabá. Dizem que aparece sempre à noite e costuma ficar no telhado esperando todo mundo dormir para atacar e assustar as crianças. Ele tem muita coisa em comum com a Cuca. Você não acha que eles formariam um belo casal?

ELA É FAMOSA

Enrugada e corcunda, dizem que a Cuca é uma criatura que aparece para pegar as crianças que não querem dormir ou que são muito bagunceiras e levá-las sabe-se lá para onde.

Uns dizem que ela usa um saco, outros dizem que a malvada carrega a criançada nos braços mesmo. Seja como for, ela sempre desaparece logo em seguida sem deixar sinal.

A Cuca aparece em histórias de muitas regiões e ficou ainda mais famosa depois de estrear na TV, na série do Sítio do Picapau Amarelo. Lá ela tem a aparência de um jacaré e é um pouco desajeitada.

MEDO!

GIGANTE COMILÃO

Muita gente da Amazônia já ouviu falar do **Mapinguari**, uma espécie de gigante muito forte, com mãos enormes e garras no lugar de unhas. Seu cabelo recobre todo o corpo, como se fosse um manto. Come tudo o que vê pela frente e dá berros horríveis que deixam todo mundo de cabelo em pé.

Ele só ataca de dia, entre as árvores da floresta. De noite, dorme como um anjinho. O Mapinguari odeia caçadores e, quando vê um, abre bem a sua bocarra e o engole. Ele só tem um ponto fraco que é o umbigo. O único jeito de vencer o monstro é atingi-lo nesse lugar.

QUE BICHO É ESSE?

O **Ipupiara** é um tipo de fantasma que vive no fundo dos rios. Tem o corpo peludo e enormes bigodes. Sai das águas correndo atrás das pessoas e, se pega alguém, morde bem na ponta do nariz. Indígenas que habitavam o Brasil na época do descobrimento morriam de medo e achavam que ele afogava as pessoas. Por isso lhe deram esse nome que significa demônio das águas. Dizem que ele foi visto uma vez nadando em uma praia de São Vicente e um historiador até registrou o fato em um livro. Os estudiosos acham que na época confundiram um leão-marinho com o monstro.

MONSTRO PELUDO

Coitado de quem se perde na mata... Logo ouve um chamado. Aí corre na esperança de encontrar ajuda, mas não vê nada. Ouve de novo o chamado, vindo de outro lugar. Corre de novo, e nada. Só encontra as pegadas redondas do **Pé de Garrafa**.

Ele tem o corpo peludo, uma perna só e um casco redondo no lugar do pé. Além de perseguir pessoas no mato, tem mania de rondar a cidade de noite dando gritos. Ninguém sai de casa nessas horas, mas de manhã dá para ver as pegadas do monstro.

MAIS MONSTROS
Para saber mais sobre o Dia do Folclore e conhecer outros seres lendários do Brasil e do mundo, entre no site.
www.RECREIOTEEN.com.br

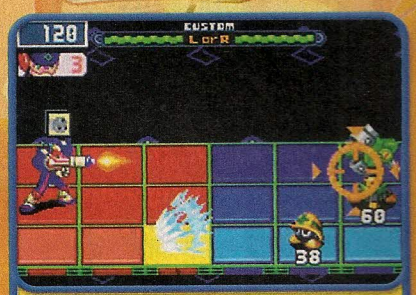
BATALHA VIRTUAL

Ajude MegaMan a vencer os vírus em Team Colonel.

Seres peçonhentos infectaram uma rede de computadores, afetando todos os humanos. No jogo Battle Network 5: Team Colonel para GBA, você assume o comando de MegaMan e tem de encarar batalhas virtuais contra esses vírus e ainda encontrar chips para ganhar poderes para sua equipe.

MegaMan é um ser digital controlado pelo garoto Lan Hikari. Seu objetivo é treinar um guerreiro virtual e coletar chips para restabelecer a ordem na rede. O time de MegaMan é composto por Gutsman, Protoman, Gyroman, Z-Saber e Gigi, que você aciona quando progride nas fases. Cada um tem poderes e histórias diferentes.

O grupo de vilões cria vírus e programas perigosos. O grande lance é não ser destruído e administrar os pontos conquistados durante as batalhas. Eles servem para comprar novos itens e montar seu time com os aliados mais indicados em cada missão.

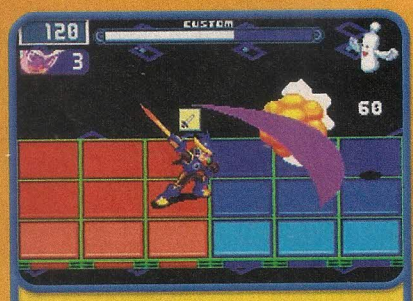


Espere a mira ficar exatamente em cima do alvo e acerte-o.

O número embaixo do inimigo indica quantos pontos você ganha ao destruí-lo.

Quando a barra estiver vazia, não use Poderes Negros que consomem suas forças.

Acione os recursos de seus aliados para destruir os oponentes com facilidade.



Para coletar o ícone de Protoman e derrotar Blizzard Man, vença Neubla Gray.

DIVULGAÇÃO

RECREIO

EDITORA Abril

Melhor do que controlar robôs é controlar robôs que são armaduras incríveis. Aguarde.

age

Patrocínio:

MINI SCHIN

MAX ROBOTS

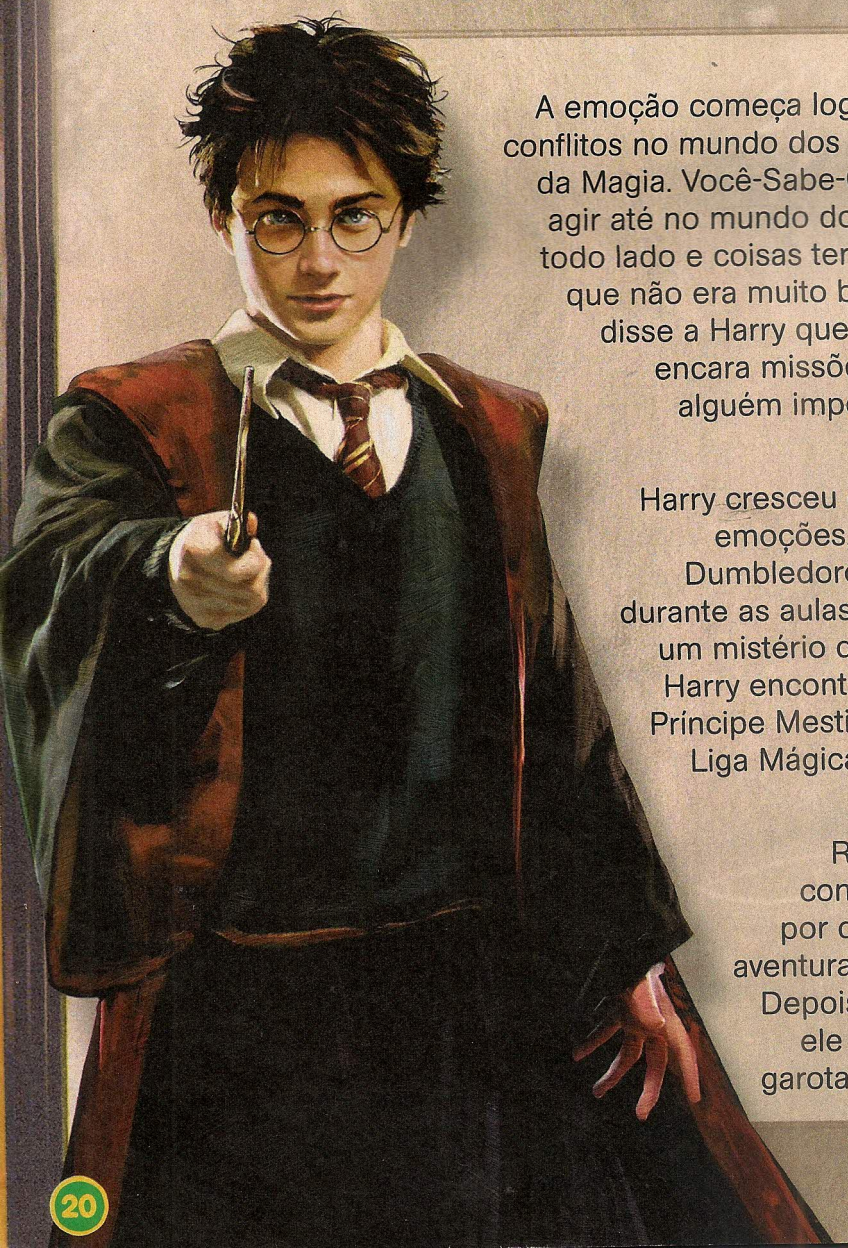
A nova geração de robôs.

SEGREDOS

TEXTO ▸ NOÊMIA LOPES

Entramos na biblioteca da Escola de Magia e descobrimos algumas novidades imperdíveis sobre o novo livro de Harry Potter. Confira.

Criaturas terríveis, poções, romance e surpresas assustadoras fazem de **Harry Potter and The Half-Blood Prince** (algo como Harry Potter e o Príncipe Mestiço) a mais sombria aventura da série. A versão do livro em inglês chegou às livrarias do mundo todo no dia 16 de julho. Mas por aqui a contagem regressiva ainda não terminou, pois a tradução para o português fica pronta no final do ano. Vale a pena deixar os boatos de lado e esperar para ler cada detalhe da história. E enquanto o livro não chega, veja algumas pistas sobre o que vai acontecer e vá se preparando para fortes emoções.



NOTÍCIAS TENEBROSAS

A emoção começa logo nas primeiras páginas, com muitos conflitos no mundo dos bruxos e uma mudança no Ministério da Magia. Você-Sabe-Quem e seus seguidores começam a agir até no mundo dos trouxas, dementadores surgem por todo lado e coisas terríveis acontecem. A professora Sibila, que não era muito boa em adivinhações, acertou quando disse a Harry que ele correria grandes riscos. O garoto encara missões bem perigosas. E está confirmado: alguém importante morre nessa parte da história.

AULAS MÁGICAS

Harry cresceu e vai ter de aprender a controlar suas emoções, até porque ele vai ficar mais isolado. Dumbledore o convoca para aulas particulares e, durante as aulas, ele recebe pistas importantes sobre um mistério que só é revelado no final. Além disso, Harry encontrará um livro com dicas do misterioso Príncipe Mestiço. Rony e Hermione vão formar uma Liga Mágica junto com outros colegas da escola.

ROMANCE NO AR

Rony e Hermione vão entrar em muitas confusões amorosas e você vai descobrir por que os dois brigam tanto. E, entre uma aventura e outra, Harry acaba se apaixonando. Depois do fim do romance com Cho Chang, ele terá uma nova namorada. Uma dica: a garota já apareceu em outros livros da série.

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

DE HOGWARTS

EU JÁ LI!

Confira os comentários de nosso espião em Londres, que acompanhou o lançamento do livro e já terminou as mais de 600 páginas da versão em inglês:

A aventura é tão empolgante que cheguei a ficar seis horas lendo sem parar. A história tem um pouco de tudo. Quem gosta de histórias de amor vai curtir muito: agora que a turma cresceu, o novo livro está cheio de romance. É supergostoso ver Rony e Hermione morrendo de ciúmes um do outro e Harry se apaixonando sem saber o que deve fazer. Os fãs de aventura e mistério também vão curtir, pois nem dentro de Hogwarts os heróis estão protegidos de Voldemort.

Também não falta humor, principalmente quando Harry toma uma poção da sorte. As partidas de quadribol continuam sendo muito divertidas. Os últimos capítulos do livro são aterrorizantes e muito, muito tristes. Mas fazem com que a gente fique esperando ansiosamente pelo último volume da história, que promete ser o mais legal de todos.

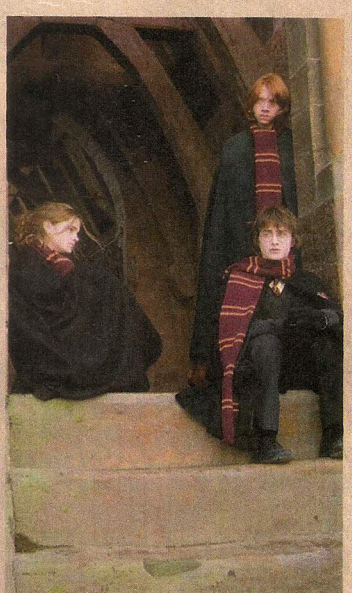
Márcio Caparica

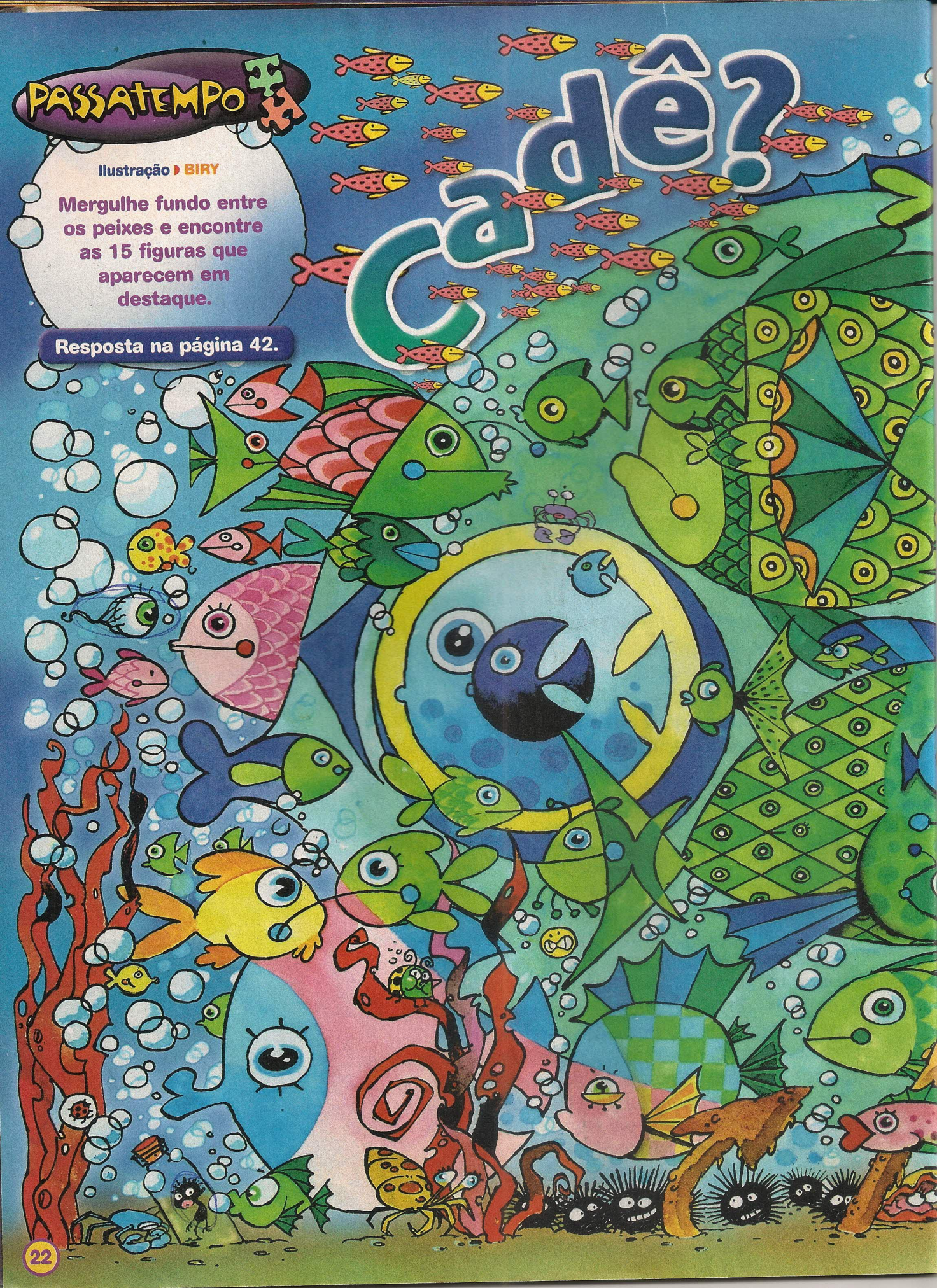
A magia no cinema

Harry Potter e o Cálice de Fogo, o novo filme da série, deve estrear aqui em 25 de novembo. Nessa fase, Harry e seus amigos estão envolvidos no Torneio Tribruxo, uma competição entre as três maiores escolas de bruxaria da Europa.

Ao lado de Cedrico Diggory, Fleur Delacour e Viktor Krum, Harry enfrenta provas debaixo da água e um duelo com um dragão assustador! E é no quarto filme da série que Harry consegue sentir que Voldemort está preparando sua assustadora volta.

O filme promete também muitos momentos divertidos, pois a turma vai para seu primeiro baile. Enquanto Harry se atrapalha todo para convidar uma garota, Rony tem problemas com seu smoking antiquado e Hermione surpreende todo mundo quando aparece produzida para a festa.




PASSATEMPO
Cadê?
Ilustração BIRY
Mergulhe fundo entre os peixes e encontre as 15 figuras que aparecem em destaque.
Resposta na página 42.

QUE CHE

Texto ▸ CRISTIANE YAMAZATO
Ilustração ▸ CRIS EICH
& JEAN CLAUDE

As flores usam um truque infalível para atrair as borboletas: o perfume. Vários bichos liberam um odor diferente para chamar a atenção de namoradas. E a gente também adora sentir um cheiro gostoso. Por isso, povos antigos do mundo todo já usavam perfumes.

Para criar essas poções todos buscavam ingredientes na natureza. A partir de madeiras, flores, frutos e sementes se obtêm óleos cheirosos chamados de essências.

Com o tempo, as pessoas descobriram que as essências ficavam melhores se misturadas com álcool, água e outras substâncias e assim criaram o perfume.

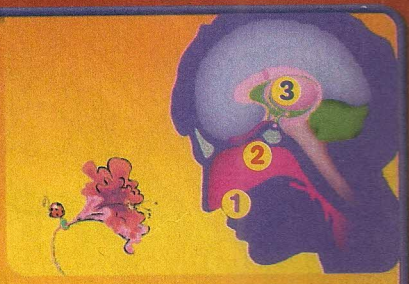
Hoje eles são feitos com essências produzidas em laboratórios. Os cientistas fazem misturas mudando a quantidade de cada coisa até conseguir um cheiro diferente. Esse trabalho demora pelo menos um ano.

Há fórmulas com mais de 100 ingredientes, mas alguns sempre se destacam. Existem perfumes florais, com mais cheiro de flor, outros de frutas, de madeira e muitos mais. Os especialistas já identificaram centenas de materiais diferentes que eles podem combinar para fazer suas invenções.

COMO FUNCIONA

Entenda como a gente percebe os cheiros:

- Partículas de vapor com aromas que ficam no ar entram no **nariz**.
- Lá dentro, os cheiros são percebidos pelas **células olfativas**, que têm pequenos pêlos muito sensíveis.
- Os nervos levam essas informações ao **sistema límbico**, uma área do cérebro que funciona como um arquivo de cheiros e sensações. Os odores são identificados: cheiro de perfume, de limpeza, de coisa estragada e outros.



O olfato é capaz de identificar pelo menos 10 mil cheiros e nos protege de perigos, como comidas estragadas e venenos. Ele fica sempre alerta, mas a gente pode sentir um cheiro por um tempo e depois parar de senti-lo, pois o cérebro se ocupou com outras sensações.

IRO BOM!

Desvende os mistérios dos perfumes.

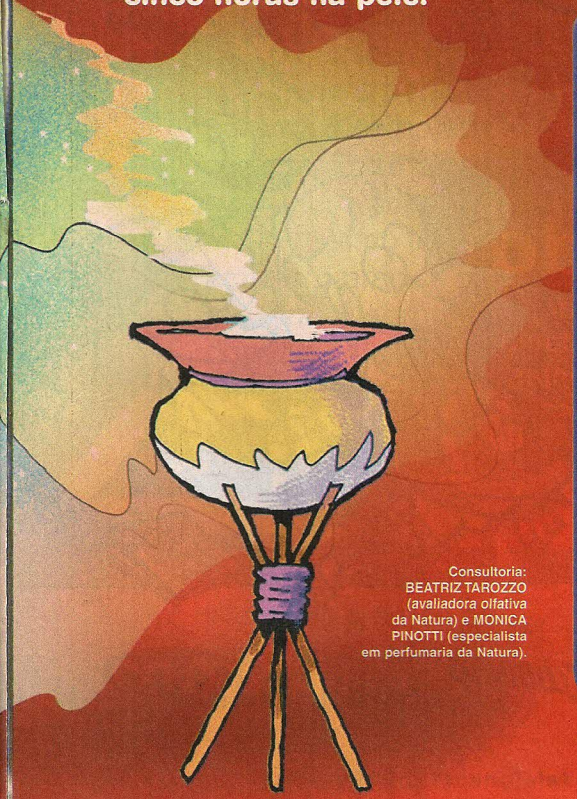
POÇÃO MÁGICA

O mesmo perfume libera cheiros diferentes dependendo de quem usa, porque há uma reação química entre a pele e do perfume. Além disso, o cheiro do perfume no corpo muda durante o dia.

Os aromas têm três fases, que são chamadas de notas. Logo que abrimos o vidro, sentimos a nota de saída, que dura uns 15 minutos. Depois entra em ação a nota de corpo, o cheiro que fica na pele por umas quatro horas. Aí, você sente as notas de fundo, que permanecem mais cinco horas na pele.

DICA

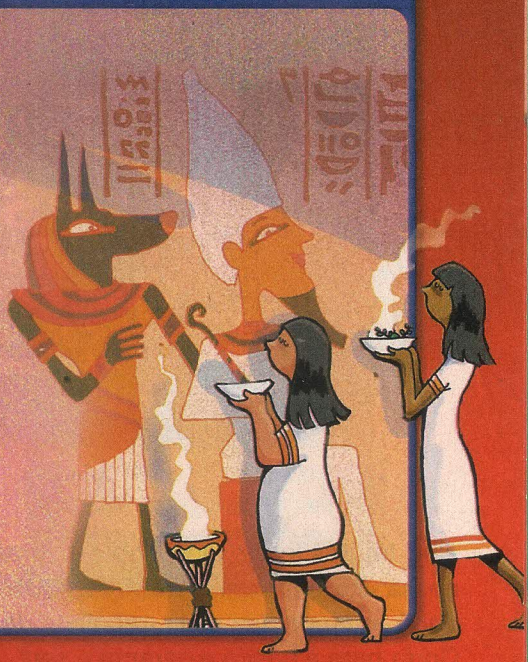
Para escolher um perfume, passe uma gota e espere uns minutos para saber se ele combina com a sua pele. Lembre-se de que as colônias são mais suaves e o cheiro dura várias horas.



Consultoria: BEATRIZ TAROZZO (avaliadora olfativa da Natura) e MONICA PINOTTI (especialista em perfumaria da Natura).

VOCÊ SABIA QUE...

- Há milhões de anos, egípcios, hindus, chineses, árabes, gregos e romanos queimavam plantas cheirosas para agradar aos seus deuses e usavam óleos perfumados?
- Laranja, limão, maracujá, melancia e outras frutas dão ótimos perfumes?
- O olfato está muito ligado à memória e cada um sente os cheiros de um jeito? Tem gente que ao sentir aroma de grama, por exemplo, se lembra de um passeio, e aí acha o cheiro gostoso.



que' next

EDITORA Abril

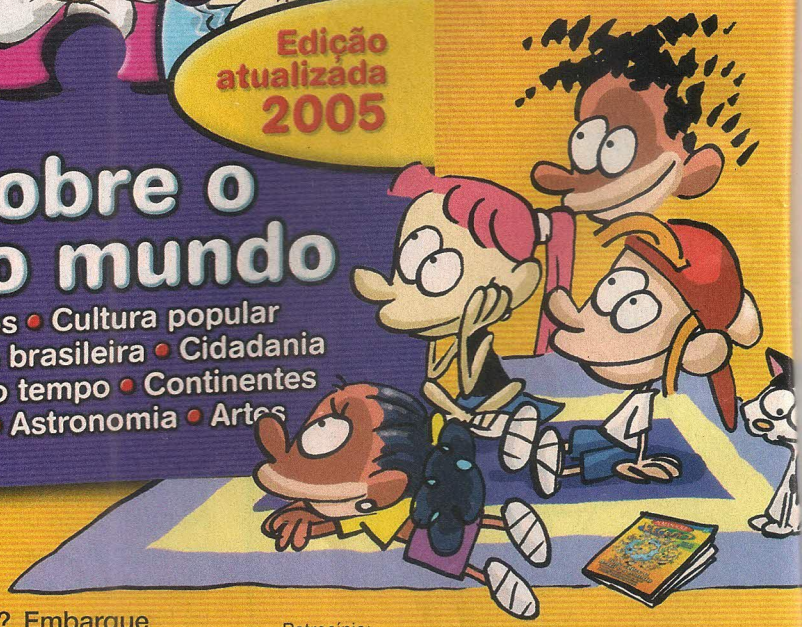
Para você aprender e se divertir.

GRÁTIS Lanterna superlegal

Edição atualizada 2005

Tudo sobre o Brasil e o mundo

- Estados brasileiros
- Cultura popular
- Natureza
- População brasileira
- Cidadania
- Biografias
- Linha do tempo
- Continentes
- Países
- Religião
- Astronomia
- Artes



Que tal descobrir tudo sobre o Brasil e o mundo? Embarque nessa viagem com o ALMANAQUE RECREIO 2005! Com ele você aprende, faz seus trabalhos de escola e ainda se diverte. Corra para a banca e garanta o seu!

Patrocínio: Clubinho Sadia · Almanaque Abril · Recreio

Já nas bancas. Ou pela internet: www.lojaabril.com.br. Pelo telefone: (11) 2199-8881

Saiba como escolher delícias mais saudáveis para comer na escola.

LANCHE DO BEM

Texto ▸ CLÁUDIO FRAGATA
Ilustrações ▸ ROGÉRIO DOKI

Consultoria: JOCELEM MASTRODI SALGADO (professora de nutrição humana da Escola Superior de Agricultura Luiz de Queirós-Usp e autora do livro Aprendendo a comer bem).

Você sabe que precisa de uma boa alimentação para ficar saudável. Por isso é importante escolher bem o que vai comer, principalmente fora de casa. A hora do lanche é perfeita para você completar o cardápio do dia e ter muita energia.

Do mesmo jeito que um carro precisa de gasolina, o corpo precisa dos alimentos para funcionar direito. Eles são o nosso combustível. E alguns não podem faltar no seu lanche diário. É o caso do leite, que tem proteínas e vitaminas e é rico em cálcio, que serve para fortalecer os dentes e os ossos. O ideal é beber pelo menos dois copos de leite por dia, mas você pode fazer uma troca de vez em quando e comer bastante queijo ou tomar um iogurte.

As frutas também são essenciais porque têm fibras, vitaminas e sais minerais. A gente deve comer pelo menos quatro porções de frutas por dia. E uma delas deve ser cítrica, como é o caso da laranja, da mexerica e do morango, que têm grande quantidade de vitamina C e ajudam a aumentar a resistência do organismo.

DICAS LEGAIS

- **Prefira biscoitos e pães integrais, que têm fibras e ajudam o corpo a trabalhar melhor e absorver os minerais como o ferro, o cálcio e o zinco.**
- **Beba pelo menos oito copos de água por dia. A água ajuda a levar os nutrientes até as células, hidrata e mantém a temperatura do corpo e auxilia na eliminação de toxinas e resíduos alimentares pela urina.**
- **Movimente-se e brinque ao ar livre. Exercícios também ajudam a gente a se desenvolver bem.**

CALORIAS VAZIAS

Assim como existe combustível de baixa qualidade, que faz o motor do carro engasgar, nem tudo o que a gente come tem nutrientes para o organismo.

Alguns alimentos matam a fome e são gostosos, mas não garantem a energia necessária para você brincar, correr e estudar. Eles não têm valor nutritivo, apenas calorias que não servem para nada, chamadas de "calorias vazias". É o caso de refrigerantes, balas e chicletes, por exemplo, que se forem consumidos em excesso ainda causam cáries e aumento de peso. Isso vale também para os salgadinhos, que contêm muito amido e gordura e quase nada de proteínas e vitaminas.

Para fazer um lanche saudável e nutritivo, evite comer frituras como coxinha, quibe e outros salgadinhos. Prefira sanduíches com queijo ou peito de peru, que têm mais proteínas e menos gordura. No lugar de refrigerante, escolha uma vitamina com leite e frutas ou um suco gostoso.

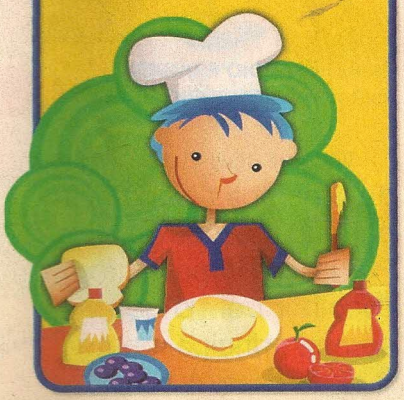
E não se preocupe, porque você não vai ter de se despedir para sempre de batatas fritas, chocolates e sorvetes. O mais importante é variar, experimentar coisas novas e incluir comidas diferentes e saudáveis na sua lista de pratos favoritos. Assim, se comer um salgadinho num dia, coma também uma fruta. E nem pense em repetir a dose no lanche do dia seguinte.

Faça seu lanche

Você vai precisar de:

- ketchup
- mostarda
- tomate
- azeitonas picadas
- pão integral
- pão branco
- requeijão

Misture uma colher de sopa de requeijão com ketchup e passe sobre uma fatia de pão integral. Coloque uma rodela de tomate e cubra com uma fatia de pão branco. Misture requeijão com mostarda e espalhe sobre o pão branco. Coloque azeitonas e cubra com o pão integral. Embrulhe com papel-alumínio e prove para a turma seu talento na cozinha.



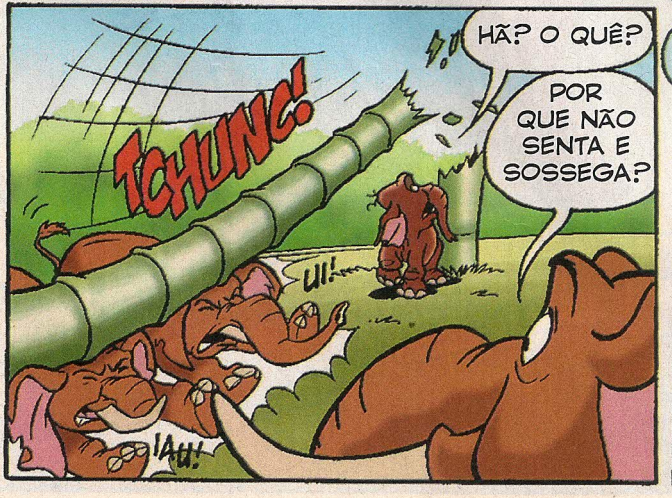
CANTINA NOTA 10

Algumas escolas têm cantinas com um cardápio saudável, com sucos, frutas e outras opções para os alunos. Se na sua escola isso não acontece, converse com os professores e com a turma da classe para sugerir algumas mudanças.

Todos podem pesquisar quais as frutas e os legumes da época, trazer receitas de casa e fazer pedidos para que cereais, leite, queijos e iogurtes entrem nas opções de lanche.

Disney TARZAN

O AMULETO DE TANTOR



© DISNEY

VOCÊ NÃO ACHA QUE O TANTOR ANDA MEIO ESQUISITO NOS ÚLTIMOS DIAS?
ACHO! ELE JÁ RODEOU AQUELA ÁRVORE UMAS DOZE VEZES!
É COMO SE ESTIVESSE FAZENDO UM RITUAL!
OLHA! ELE TÁ JOGANDO AREIA SOBRE O OMBRO!
VAMOS ATÉ LÁ FALAR COM ELE!
EI, TANTOR! PERAÍ!
EPA! UMA RACHADURA! NÃO POSSO PISAR NELA! DÁ AZAR!

TANTOR! O QUE VOCÊ TÁ FAZENDO?
VOCÊ ESTÁ TÃO ESTRANHO...
VOCÊS NÃO SABEM?
EU SOU UM PÉ-FRIO! SÓ DOU AZAR!
PRECISO ME LIVRAR DESSA MARÉ DE AZAR!
PUXA! ELE TÁ FALANDO SÉRIO!
A GENTE TEM DE AJUDAR O TANTOR! VOCÊ TEM ALGUMA IDÉIA?
NA CABEÇA? NADA!
AAI!
CRUNCH!
MAS PISEI NA SOLUÇÃO!

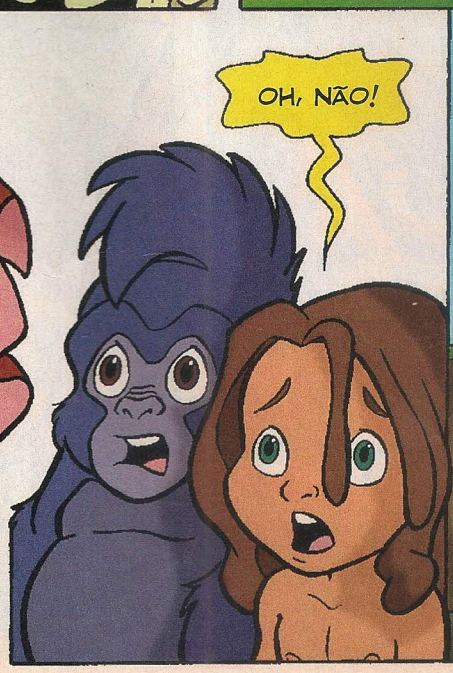
HÃ? EXPLICA MELHOR!
ESTA CASTANHA É O FIM DOS NOSSOS PROBLEMAS!

COMO VOCÊ PODE PENSAR EM COMIDA NUMA HORA DESSAS?
NÃO! VAMOS MUDAR O TANTOR COM ELA!

O QUÊ? UMA CASTANHA DA SORTE?
É ISSO AÍ! ESTE AMULETO PODEROSO VAI ACABAR COM O SEU AZAR!

OBA! VALEU, TARZAN! IUHUU!
VIU? FOI MUITO SIMPLES! EH, EH!

EI, AMIGOS! VEJAM SÓ!


OH, NÃO!

BELO SALTO, NÃO?
PARE, TANTOR!

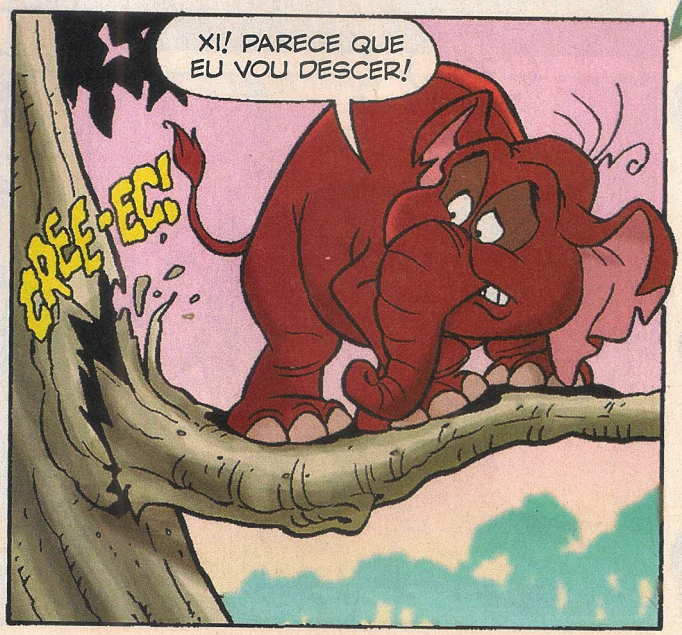
CONSEGUI! QUE DEMAIS!

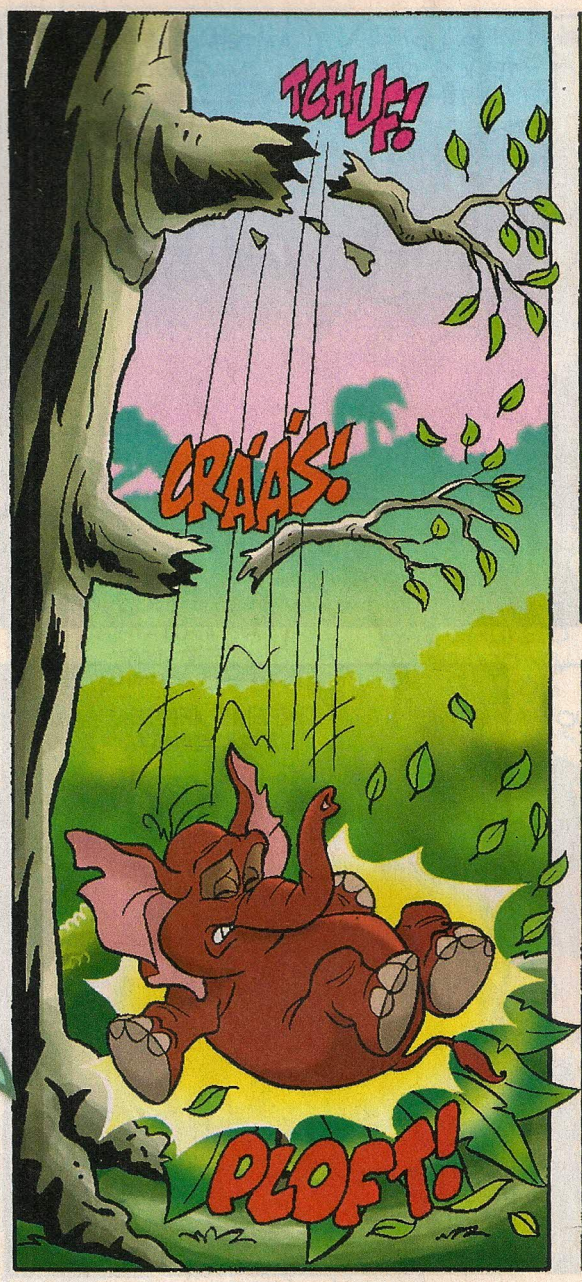
GLUP! TEMOS QUE DETÊ-LO!
ANTES QUE ELE SE MACHUQUE!

SUMIU! ESTÁ VENDO ALGUMA PISTA?
A-ACHO QUE ENCONTREI!

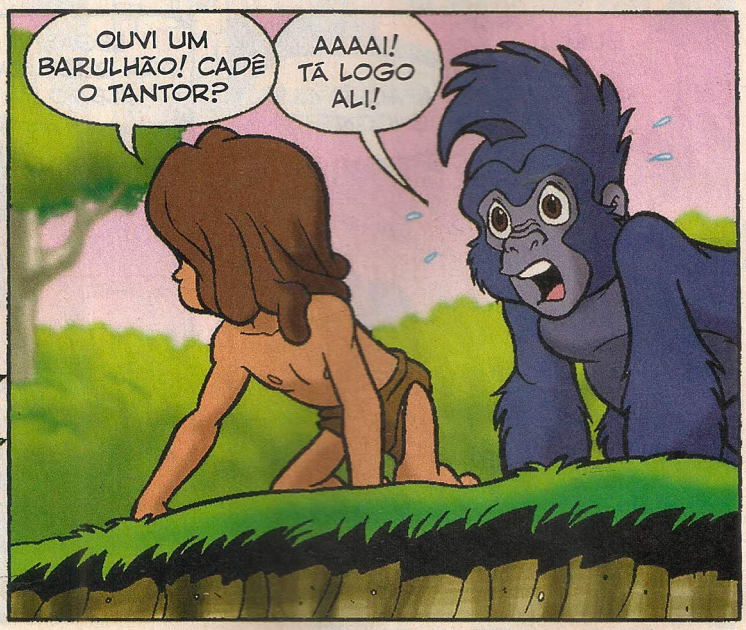
LEGAL! PRA QUE LADO ELE FOI?
INFELIZMENTE... PRA CIMA!

EI! VENHAM ATÉ AQUI!
TANTOR!

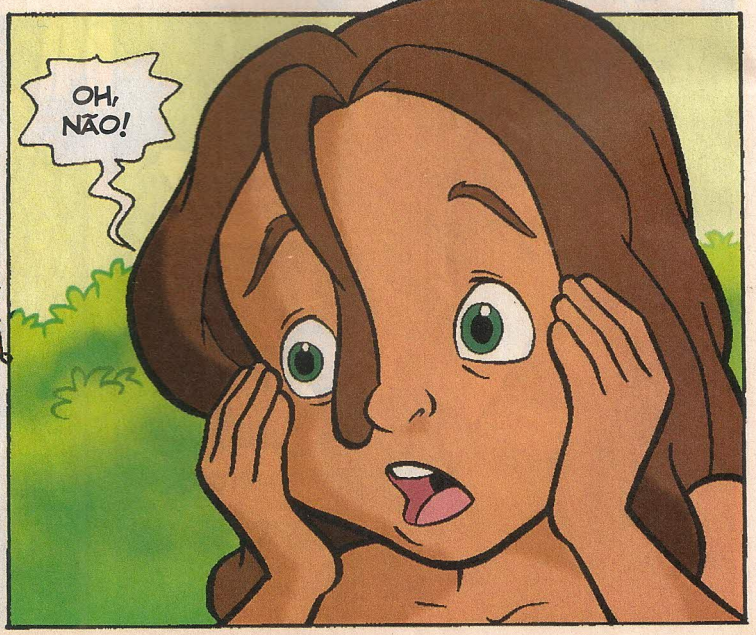

XI! PARECE QUE EU VOU DESCER!
CREE-EC!


TCHUF!
CRÁÁS!
PLOFT!

CAÍ NO MACIO! A CASTANHA MÁGICA FUNCIONA MESMO!


OUVI UM BARULHÃO! CADÊ O TANTOR?
AAAAI! TÁ LOGO ALI!

OOI!


OH, NÃO!

TANTOR!
ESSA NÃO! ELE VAI SE ESBORRACHAR NA CACHOEIRA!

NÃO SE PREOCUPEM! ESTOU COM O MEU AMULETO!

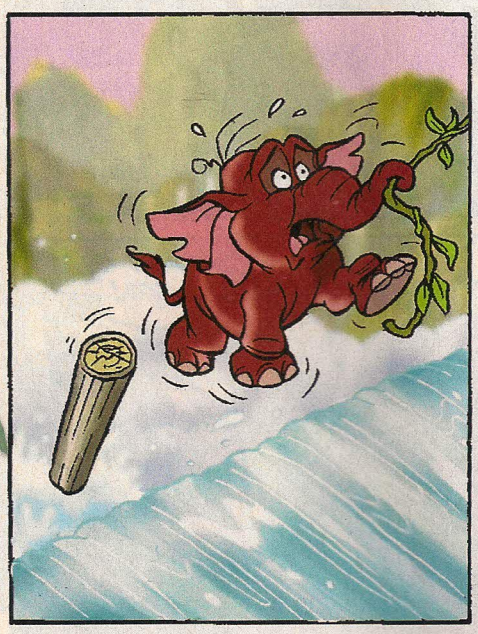
NADA PODE ACONTECER DE ERRADO... OPA!

O-OH! TÔ PERDIDO!

AGÜENTA FIRME, TANTOR!

AGARRE ESTE CIPÓ!
ESQUECE, TARZAN! PERDI A MINHA SORTE!

AQUELA CASTANHA NÃO ERA UM AMULETO!
É VOCÊ QUE FAZ SUA SORTE!



ELE CONSEGUIU!

UFA! ATÉ QUE NÃO SOU TÃO AZARADO ASSIM!
NÃO LIGA PRA ESSA HISTÓRIA DE PÉ-FRIO!

É! EU FUI NO PAPO DOS OUTROS!
SORTE E AZAR SÓ DEPENDEM DA GENTE!

IUPII! SOU UM CARA SORTUDO!
O QUE A GENTE FEZ PRA MERECER UM AMIGO ASSIM?
NADA! TIVEMOS SORTE, SÓ ISSO!
CRUNCH!
FIM

PASSATEMPO

LABIRINTO

Encontre o caminho que une os dois corações.

Resposta na página 42.

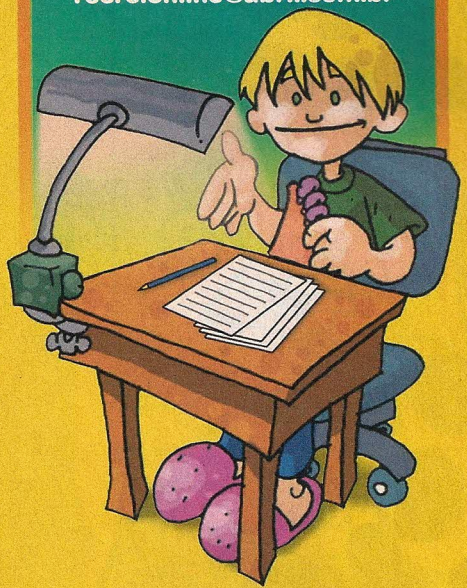
Ilustração
BIRY

Participe mandando a sua piada para:
Revista RECREIO
Seção Piadinhas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar • São Paulo - SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente:

Atendimento ao leitor
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
Fax: (11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet
Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br



Faça sua assinatura e não perca nenhuma edição da RECREIO

59TZ

Ligue para:
Grande São Paulo
3347-2121

Demais localidades
0800-701-2828

Piadinhas

O que aconteceu com o ferro de passar roupa que caiu da mesa?
Ficou passando mal.
Carlos Beraldo Taniqui
Por e-mail

Qual é a pior parte de um sonho e também a melhor parte de um pesadelo?
Quando a gente acorda.
Ana Laura Graiche, 8 anos
Natal – RN

Um bichinho pesava mil gramas e perdeu 200. Que bicho é esse?
O esquilo (ex-quilo).
Cristina Zanchet Novaes
Blumenau – SC

Qual é a semelhança entre o professor e o termômetro?
De vez em quando, eles dão zero.
Felipe Hoshinho, 9 anos
Porto Alegre – RS

Como é o nome do cabeleireiro?
Eudes Penteado.

E o da enfermeira?
Ester Elisa.
Mônica Aparecida, 9 anos
São Paulo – SP

Num lugar onde só existiam pizzas, as de aliche foram expulsas pelas de ervilha. Qual o nome do filme?
Aliche no País das Más Ervilhas.
Francisco P. Brandão, 10 anos
Salvador – BA

O que é que fica no meio do gol?
A letra O.
David Roberto Sorelli
Londrina – PR

EDITORA Abril
Fundador: VICTOR CIVITA (1907-1990)
Editor: Roberto Civita
Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), José Roberto Guzzo, Maurizio Mauro
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Diretor Secretário Editorial e de Relações Institucionais: Sidnei Basile
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright

Diretor-Geral: Jairo Mendes Leal
Diretor Superintendente: Luiz Felipe D'Avilla
Diretor de Núcleo: René Agostinho

RECREIO

Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Cristiane Yamazato
Repórteres: Julia Moióli e Noêmia Lopes
Editora de Arte: Elaine Ianicelli
Designers: Andrea Naliato e Rogério Maroja
Estagiária: Anne Sartor Palm (arte)
Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo
Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira
Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaum
Colaboraram Nesta Edição: Anderson Faria e Fabio Bertolozzi (arte), Thiago Parijiani (texto) e Eduardo Perácio (revisão)
www.recreionline.com.br

Apoio Editorial: Beatriz de Cássia Mendes, Carlos Grassetti **Serviços Editoriais:** Wagner Barreira **Depto. de Documentação e Abril Press:** Grace de Souza **Correspondente Internacional:** Ruth de Aquino

PUBLICIDADE CENTRALIZADA Diretores: Mariane Ortiz, Sandra Sampaio, Sérgio R. Amaral **Executivos de Negócio:** Eliane Pinho, Letícia Di Lallo, Maria Luiza Marot, Marcelo Cavalheiro, Marcelo Dória, Nilo Bastos, Pedro Bonaldi, Robson Monte, Rodrigo Toledo, Sueli Cozza, Vlamir Aderaldo, Wlamir Gonçalves **PUBLICIDADE REGIONAL Diretor:** Jacques B. Ricardo **PUBLICIDADE RIO DE JANEIRO Diretor:** Paulo Renato Simões **PUBLICIDADE UN CULTURA JOVEM Gerente de Publicidade:** Fernando Sabadin **Executivos de Negócio:** Analucia Bertola, João Eduardo Dias, Luiz Carlos Rossi, Luis Fernando Lopes **Gerente de Classificados:** Marco Bulara **MARKETING E CIRCULAÇÃO Gerente de Marketing:** Valeska Scartezini **Consultor de Negócios:** Tiago Afonso **Assistente de Marketing:** Eduardo Dias **Gerente de Circulação Avulsas:** Francisco Anselmo **Gerente de Circulação Assinaturas:** Bárbara Miklasevicius **PLANEJAMENTO, CONTROLE E OPERAÇÕES Diretor:** Auro Iasi **Gerente:** André Vasconcelos **Consultor:** Thiago Cavassutti **Processos:** Roberto Faccio, Jessica Ramires **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávalos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel. (11) 3037-2000, fax (11) 3037-5396 Publicidade tel. (11) 3037-5000, Central-SP tel. (11) 3037-6564, **Classificados** tel. 0800-132066, Grande São Paulo tel. 3037-2700 **ESCRITÓRIOS E REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE NO BRASIL: Belo Horizonte** tel. (31) 3282-0630, fax (31) 3282-0632 **Blumenau** M. Marchi Representações, tel. (47) 329-3820, fax (47) 329-6191 **Brasília** Escritório: tels. (61) 315-7554/55/56/57, fax (61) 315-7558; Representante: Carvalhaw Marketing Ltda., tels. (61) 426-7342/223-0736/225-2946/223-7778, fax (61) 321-1943, e-mail: starmkt@uol.com.br **Campinas** CZ Press Com. e Representações, telefax (19) 3233-7175, e-mail: czpress@czpress.com.br **Cuiabá** Fênix Propaganda Ltda., telefax (65) 3027-2772, e-mail: lucianooliveir@uol.com.br **Curitiba** Escritório: tel. (41) 3250-8000/8030/8040/8050/8080, fax (41) 3252-7110; Representante: Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax (41) 3234-1224, e-mail: viamidia@viamidiapr.com.br **Florianópolis** Comercial Via Lagoa, Lagoa da Conceição, tel. (48) 232-1617, fax (48) 232-1782, e-mail: interacao@brturbo.com **Fortaleza** Midiasolution Repres. e Negoc. em Meios de Comunicação, telefax (85) 264-3939, e-mail: midiasolution@midiasolution.net **Goiânia** Middle West Representações Ltda., tels. (62) 215-3274/3309, telefax (62) 215-5158, e-mail: publicidade@middlewest.com.br **Joinville** Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax (47) 433-2725, e-mail: viamidia-joinvillle@viamidiapr.com.br **Manaus** Paper Comunicações, telefax (92) 233-1892/6656, e-mail: paper@internext.com.br **Maringá** Atitude de Comunicação e Representação, telefax (44) 3028-6969, e-mail: m.atitude@uol.com.br **Porto Alegre** Escritório: tel. (51) 3327-2850, fax (51) 3227-2855; Representante: Print Sul Veículos de Comunicação Ltda., telefax (51) 3328-1344/3823/4954, e-mail: ricardo@printsul.com.br **Recife** MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax (81) 3327-1597, e-mail: multirevistas@uol.com.br **Ribeirão Preto** tel. (16) 3964-5516, fax (16) 632-0660, e-mail: achrisostomo@abril.com.br **Rio de Janeiro** pabx: (21) 2546-8282, tel. (21) 2546-8100, fax (21) 2546-8253 **Salvador** AGMN Consultoria Public. e Representação, telefax (71) 341-4992/4996/1765, e-mail: abrilagm@uol.com.br **Vitória** tel. (27) 9979-7649, e-mail: gikasa@uol.com.br

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL: Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Consumo/Comportamento: Núcleo Consumo:** Boa Forma, Elle, Estilo, Manequim **Núcleo Comportamento:** Claudia, Nova **Núcleo Bem-Estar:** Bons Fluidos, Saúde!, Vida Simples **Turismo/Tecnologia: Núcleo Turismo:** Guias Quatro Rodas, National Geographic, Viagem e Turismo **Núcleo Homem:** Placar, Playboy, Quatro Rodas, Vip **Núcleo Tecnologia:** Info, Info Corporate **Cultura/Jovem: Núcleo Jovem:** Bizz, Capricho, Flashback, Mundo Estranho, Superinteressante, Supersurf **Núcleo Infantil:** Atividades, Disney, Recreio **Núcleo Cultura:** Almanaque Abril, Guia do Estudante, Aventuras na História **Casa/Semanais: Núcleo Casa e Construção:** Arquitetura e Construção, Casa Claudia, Claudia Cozinha **Núcleo Celebridades:** Contigo! **Núcleo Semanais:** Ana Maria, Faça e Venda, Minha Novela, Tititi, Viva! Mais **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 6, nº 282, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional. Código DINAP - **12788/1.**

Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112
Demais localidades: 0800-704-2112 www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121
Demais localidades: 0800-701-2828 www.assineabril.com.br
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.
Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, São Paulo, SP

IVC | FIPP | ANER www.aner.org.br

Abril
Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emílio Carazzai, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini
www.abril.com.br

PASSATEMPO

Ilustração ALEXANDER

FIQUE DE OLHO

Descubra quantos lápis estão espalhados pelo quarto.

Resposta na página 42.

CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

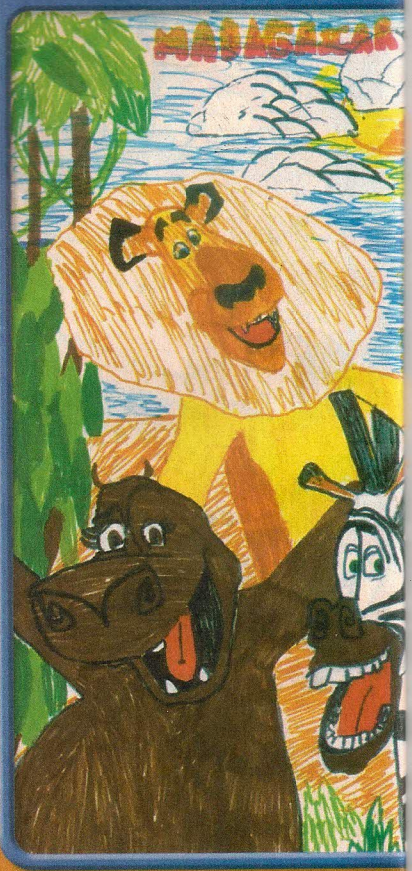
E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

Este é o desenho da Mayara Isabella.
BARUERI – SP

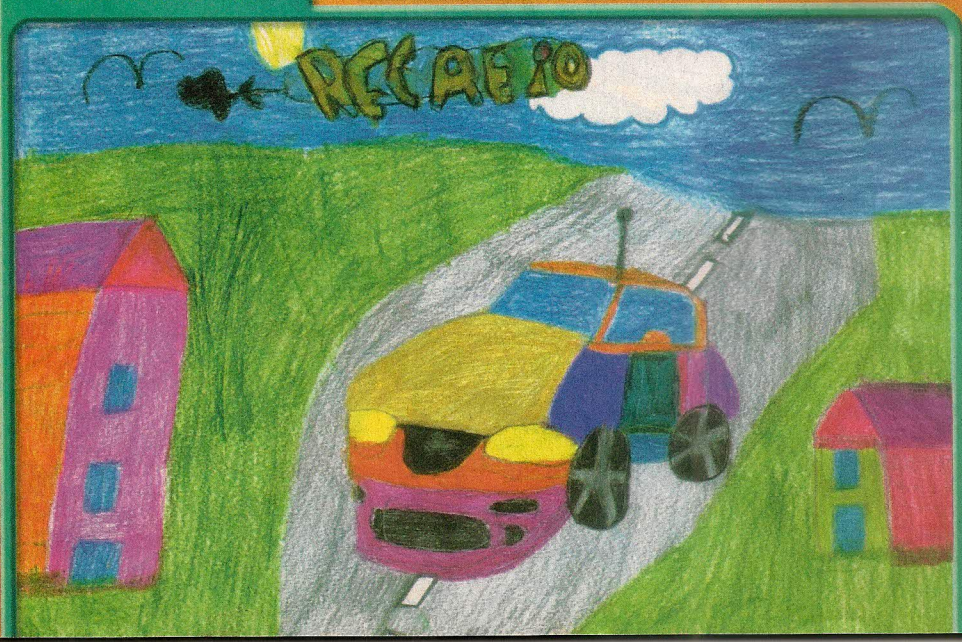
Olá, pessoal da RECREIO! Sou colecionador dos ROBITS e superfã do Bob Esponja. Gosto também de brincar com a minha irmã, jogar computador e videogame.
RAFAEL ALVES SOUTO
TEÓFILO OTONI – MG

As irmãs Ana Luísa e Júlia se divertem com a RECREIO.
CAMPINAS – SP

Quem desenhou a turma do filme Madagascar foi o Henrique Cardoso.
SÃO JOSÉ DOS CAMPOS – SP



O Fábio Cavalcanti caprichou nas cores do seu desenho.
RIO DE JANEIRO – RJ

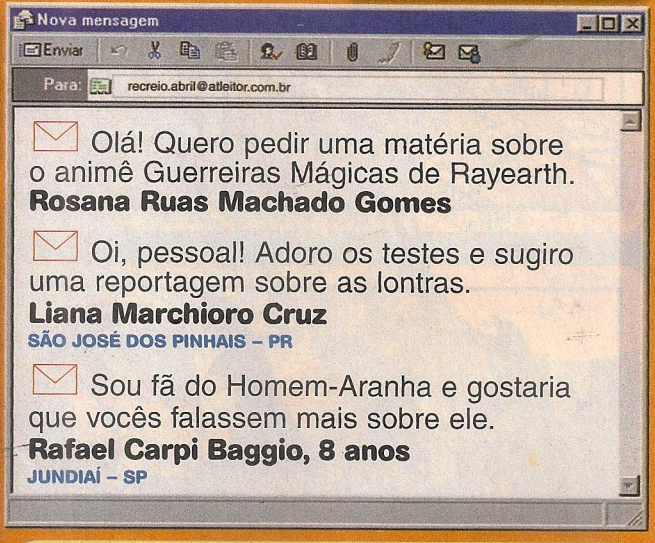


Sou fã da RECREIO e curto as tirinhas e as brincadeiras.
CRISTINE REIS BUENO
CAIEIRAS – SP

Olá! Queria que vocês preparassem uma matéria sobre Pokémon.
DANTE CAPELLA
CAMPINAS – SP

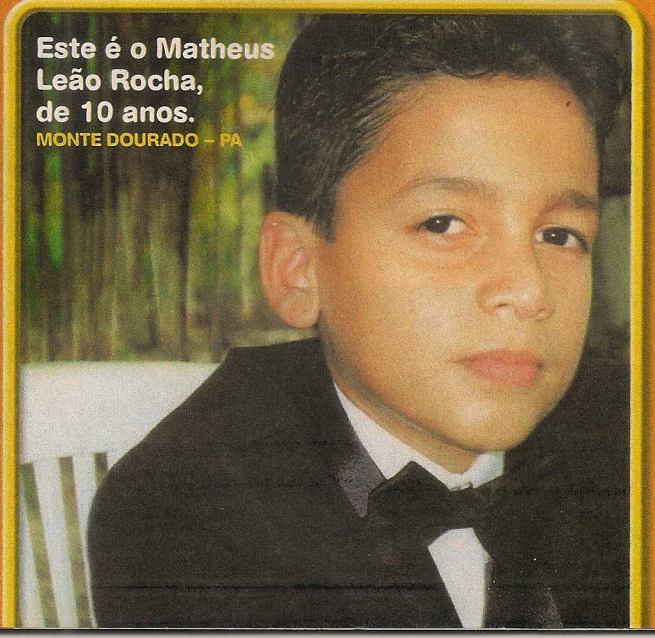
O Guilherme Augusto Garcia, de 10 anos, adora ler sobre a natureza e o Egito.
PALMAS – SP

O João Victor, de 10 anos, se diverte com a seção *Tirinhas*.
CHAPADINHA – MA



Adoro as dicas de games e peço mais jogos para Playstation 1.
LUAN VICTOR PEREIRA
BELO HORIZONTE – MG

O João Carlos Lopes Resende, de 8 anos, adora fazer passatempos.
JOÃO MONLEVADE – MG



Este é o Matheus Leão Rocha, de 10 anos.
MONTE DOURADO – PA

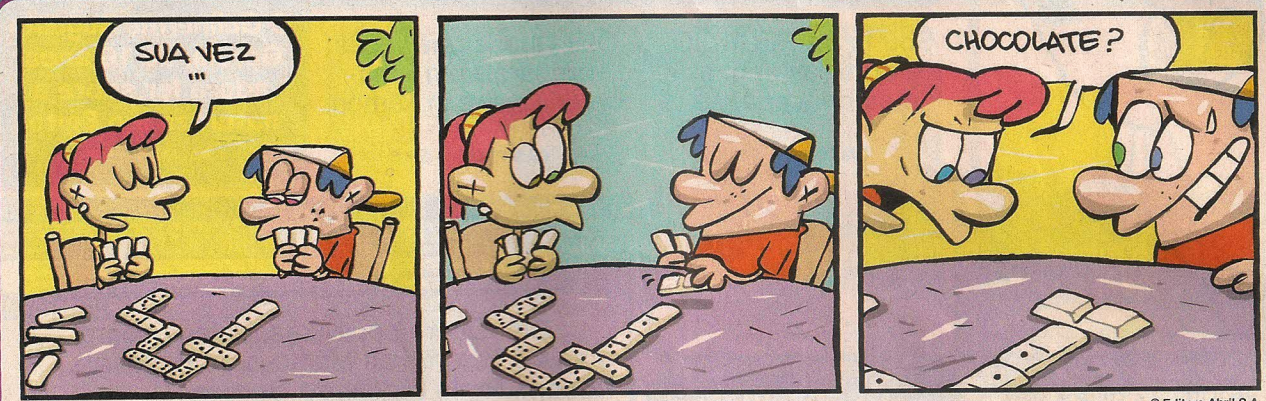
TIRINHAS!

Anabel

© Lancast

por **Lancast**

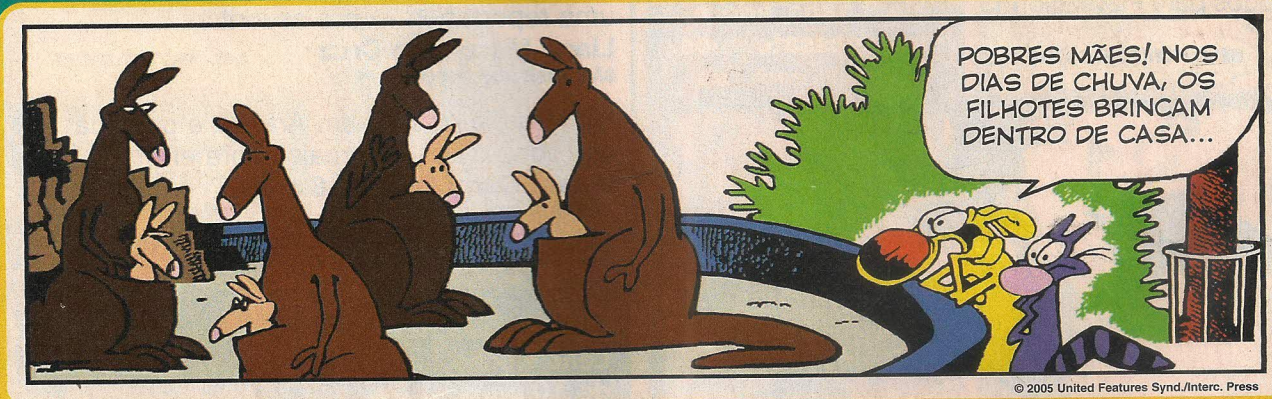
Animatiras



© Editora Abril S.A.

por **Jean Galvão**

Mamãe Gamso

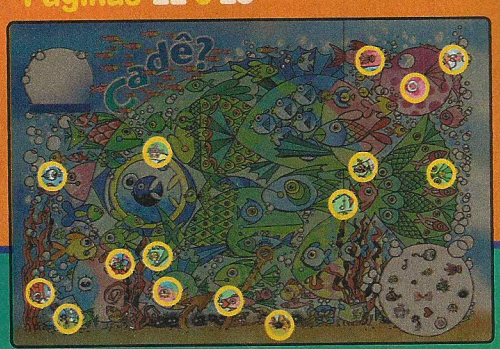


© 2005 United Features Synd./Interc. Press

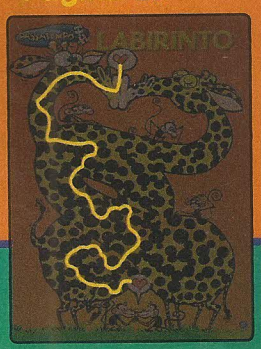
por **Mike Peters**

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Páginas 22 e 23

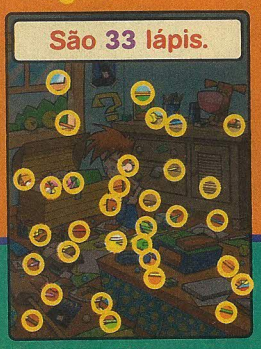


Página 37



Página 39

São 33 lápis.



MINI SCHIN

CARTOON NETWORK

Promoção Mini Schin invade seu quarto.

Divertido até a última gota.

Concorra a um quarto com TV, computador e decoração com produtos dos personagens do Cartoon Network.

Junte 6 rótulos de refrigerantes Mini Schin e responda: Qual o refrigerante que invade o seu quarto?

Envie as cartas com os rótulos para a caixa postal 21011, CEP 04556-970, identificando do lado de fora do envelope: menina ou menino. Confira o regulamento no site: www.minischin.com.br

DEXTER'S LABORATORY · COURAGE THE COWARDLY DOG · THE POWERPUFF GIRLS · JOHNNY BRAVO · CARTOON NETWORK CartoonNetwork.com.br

SCHINCARIOL GRUPO 100% BRASIL

www.minischin.com.br

TM & © Cartoon Network.

(s05)

C.A. CAIXA: Nº 6-0282/2005

Clubinho Sadia e Lequetreque apresentam

COMER É UMA AVENTURA GOSTOSA

O ÚNICO PLANETA DO SISTEMA SOLAR QUE PODE SER HABITADO PELO HOMEM É A TERRA. NOS OUTROS FAZ MUITO FRIO. É POR ISSO QUE NOSSO CLUBINHO É AQUI.

EMPANADOS NUGGETS®

SALSICHAS

MINI PIZZAS

HAMBÚRGUER

MORTADELA DE FRANGO

Clubinho Sadia

Clubinho Sadia

PUBLICIS BRASIL